

「好朋友」ウェブサイト、オープン!

www.tjf.or.jp/haopengyou/



TJF が大連教育學院と共同で制作した中国の中学校向け日本語教材『好朋友 ともだち』のなかのストーリーマンガ「大連物語」がさらに楽しめる「好朋友ウェブサイト」がオープンしました。マンガの吹き出しは、中国語と日本語の両方で表示されます。さらに、それらを音で聞くこともできます。その他のコー

ナーも日本語と中国語のページがあります。

「好朋友」で使用した写真も多数掲載しました。今後、日本語の授業が楽しくなること間違いなし! このほかにも楽しいコーナーを予定しています。先生方、生徒さんたちにぜひ訪れてもらいたいサイトです。

大連物語

『好朋友 ともだち』に掲載したストーリーマンガの第1巻分20ページを掲載しています。マンガのせりふはすべて音声で聞くことができます。



切り替えボタンで、
日本語 ▶ 中国語
中国語 ▶ 日本語
が表示されます。

请多多关照……

どうぞよろしく

Enjoy! マンガ!

マンガ「大連物語」の背景となっている日本の文化や日本の学校生活に関する話題を紹介しています。部活動や中学生の1日を、写真をおして知ることができます。

かんたん日本Go!

マンガ「大連物語」に出てくる挨拶や自分の気持ちを相手に伝えるための簡単な日本語を学べるコーナーです。相手の好きなことを質問したり、相づちの表現などを身につけることができます。

世界の中高生に会おう!

日本、中国だけでなく、世界各国で日本語を学んでいる中高校生のプロフィールを写真、動画、文章で紹介しています。



はじめまして、こんにちは。
わたしは小山穂野花です。
中学1年生です。
いろいろなところに旅行に行くのが好きです。



ぼくは横浜に住んでいる
富永電太です。ゴルフと
サッカーが大好きです。
日本語の勉強は楽しんでいますか?
ぜひ日本に遊びに来ててください。

先生たちの「好朋友」

「好朋友 ともだち」の教師用指導書や授業案などの関連資料、教師研修「好朋友ワークショップ」に関する情報などを掲載しています。

“今日日本” 改版为 eBook !

《ひだまり》从21期开始以“今日日本”为题，刊载了反映“大多数日本人身边的生活文化”题材的各种话题文章。藉此《ひだまり》向《点击日本》网站全面改版之际，我们将至今为止的报道汇编为3册eBook以飨读者。eBook能够像书

一样，在电脑上翻页阅读。作为读物，eBook不仅能给读者带来知识的享受，读者还能像翻书一样，在里面寻找照片及图表，即可以作为一本日本生活文化的图谱来使用。

The screenshot displays the eBook interface with several callouts:

- 可以翻页阅读** (Can be flipped page by page): A yellow callout pointing to the page navigation controls.
- 点右键可以整画面显示** (Clicking the right button can display the whole page): A yellow callout pointing to a button in the bottom right corner.
- 可以进行搜索** (Can be searched): A yellow callout pointing to the search bar at the bottom.
- 可以加注或做笔记** (Can be annotated or take notes): A yellow callout pointing to a note-taking icon in the bottom right.

The eBook content includes articles such as "盒饭 快乐享用, 传递温暖" (Bento: Enjoy happily, pass on warmth) and "快速做盒饭的技巧" (Tips for making bento quickly), featuring various images and diagrams.

eBook的获取方法
现在，您只要在《点击日本》电子快报上注册，就能够在正式启用之前获得访问eBook的网址。欢迎您尽快注册！
<http://link.tjf.or.jp/MMCJP>

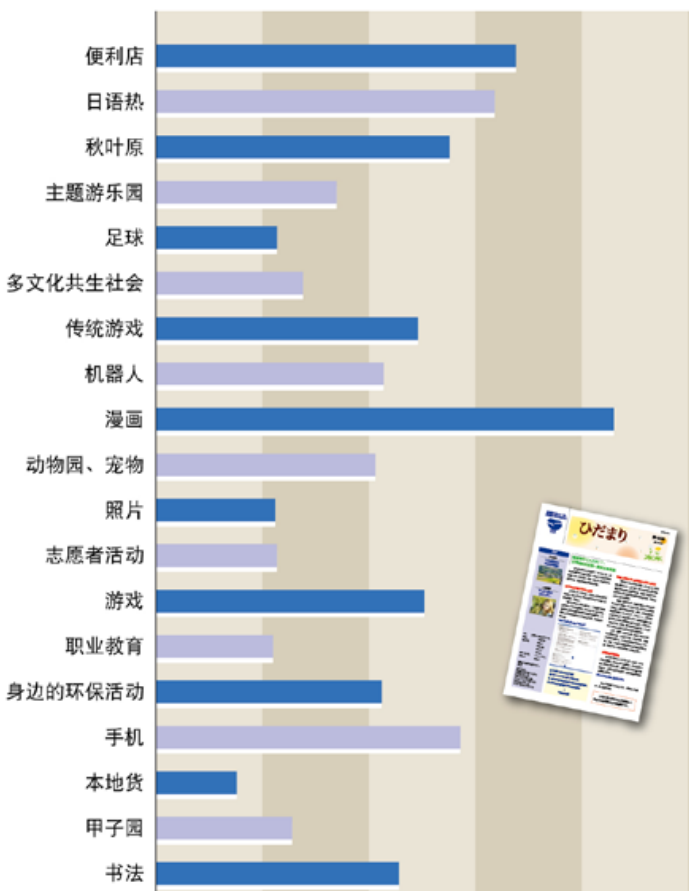
<http://link.tjf.or.jp/MMCJP>

问卷调查的结果

面向《Takarabako》和《ひだまり》的读者，我们分别就第21期至第46期为止刊登的话题、老师们在课堂教学中使用的话题，或者学生们感兴趣的话题进行了问卷调查。结果收到大约300名读者的回答。在此，由衷地感谢予以回答的读者朋友们。

看到许多老师们在教学中使用了报道的内容，编辑部的全体工作人员感到非常欣慰。

在《ひだまり》刊载的文章中，各位老师已在教学中使用的或学生们感兴趣的内容是什么？请在下列的选项框中勾选。



介绍有关东日本大地震的课堂活动的内容

在问卷中，还就今后报道的话题征求了读者的意见。由于3月发生了东日本大地震，许多读者提出希望了解海啸及地震等自然灾害的话题，从中可以看出读者们对于东日本大地震的关注。许多海外中小学的日语班级上，除了开展为东日本大地震募捐的活动之外，还开展了思考为受灾者做一些力所能及事情的班级活动。为了介绍老师们寄来的邮件以及各种想法和建议，我们开设了博客。欢迎大家点击阅读。

<http://ameblo.jp/tjf2011/>

使用“本地货”课堂活动

前段时间，澳大利亚的Jessica Perrin读者，寄来了使用“本地货”课堂活动的内容，在这里向大家介绍一下。也欢迎大家将实际使用的情况寄给我们。您寄来的内容将刊登在《点击日本》上，与全世界的老师们共享。

活动：「日本のいろいろな地域のことを学ぼう」

概要：日本地図のパズルやご当地キューピーを楽しみながら、日本の地方や各都道府県の特産品を学ぶ。

目的：

1. 日本の都道府県や地域について知る。
2. 日本の地域の多様性（食べ物、商品、ことば）や地域の特産品に対する誇りへの理解を深める。
3. 「めいぶつ」や「おみやげ」の概念を知る。
4. ある地域で何が有名なのかを言える。

手順：

1. クラスをグループに分け、各グループに日本地図のパズルを渡して、パズルを完成させる。（教室に日本地図がないことを確認する。）
2. グループで作ったパズルを比べる。日本地図を配って、正しいものを見せる。生徒が知っていること（島の名前、首都、県名、地域、南北の気候のちがい、姉妹校がある場所など）をできるだけ引き出す。日本語のレベルに応じて、位置を表す文章（「日本は長いです」「大きい島が4つあります」などの簡単な文章）を使う。いくつ県があるかを押さえる。
3. 『ひだまり』第41号を各グループに配り、「今日日本」のご当地の記事をみんなで読む。なぜご当地ブームなのか、各地で何が地域の特徴とみなされるのかなどについて質問する。

……

続きは下のウェブをご覧ください。

www.tjf.or.jp/clicknippon/zh/activity_01_zh.html



ひだまり

第48号

2011年9月



目次

《ひだまり》の歴史



“今日日本” 改版为eBook!



问卷调查的结果

発行	公益財団法人 国際文化フォーラム
編集人	水口景子
編集・制作	安藤まどか 千葉美由紀 森本雄心
翻訳・校正協力	シンプルデザイン
DTP	音羽印刷株式会社

公益財団法人
国際文化フォーラム (TjF)

〒112-0013
東京都文京区音羽 1-17-14
音羽 YK ビル 3 階
電話: 81-3-5981-5226
ファックス: 81-3-5981-5227
http://www.tjf.or.jp/
E-mail: hidamari@tjf.or.jp
clicknippon@tjf.or.jp

《ひだまり》改版为《点击日本》

TjF 主办的《ひだまり》自 1999 年 10 月创刊以来, 主要介绍了当今日本最受关注的话题, 以及日本中小学生的真实面貌。每期大约发行 1,900 份, 其中 1,500 份以上寄给中国的中学日语老师。在选题和版面安排上, 编辑部的工作人员不仅从老师们的角度, 还常常考虑到中小学生的需求, 在历史经纬、世界性的广度中, 多方面捕捉并介绍日本的现状, 真实地传达日本中小学生的实际生活和想法、烦恼, 我们想要通过日本及日本的人们这样一个窗口, 使读者看到日本的方方面面, 这也是我们编辑这份小册子的目的。

“我在课堂上使用了这篇报道”、“同学们非常感兴趣”等等, 从读者们寄来的信中, 我

们获得了莫大的鼓舞和鞭策。在此, 再次表示编辑部全体工作人员由衷地感谢!

随着网络的普及和 ICT 的发展, 网页的影响力逐渐扩大, 正如所告知的那样, 本期将是《ひだまり》的最后一期。但是, 我们介绍当今日本信息的工作并没有到此结束。今后, 将通过《点击日本》的网站, 充分发挥网页的特性, 更好地向您介绍最新的日本信息。

有关网站的更新信息以及日语教育相关信息, 我们将通过电子快报 (E-mail newsletter “Click Japan News”) 向大家传递。欢迎尚未注册的读者们尽快注册。

<http://link.tjf.or.jp/MMCJP>

读卖摄影大奖高中生部门 “photo&essay 项” 同时征集海外的作品

征集高中生的写实摄影和短文。目的是捕捉身边同龄人的生活场景、理想、希望、烦恼等。通过对照片人物的深入理解, 并写出联系自我的思考和感想。应征作品要求: 最多不超过 5 张一组的照片和一篇短文 (日语 200 字左右)。

大奖为日本往返飞机票。获奖作品将刊登在日本全国主要报纸的《读卖新闻》上。获奖以外的作品, 将选登在 TjF 的网站上。去年有一位澳大利亚高中生的作品入选。欢迎高中生或您认识的高中生前来应征。

截止日期: 2011 年 11 月 20 日

(必须寄到。请您将作品尽早寄出。)

征集事项及应征表格请查询:

<http://www.tjf.or.jp/thewayweare2/jp/index.html>



ここをクリックすると、応募用紙をダウンロードできます。

学んでいる日本語で、自分の地域の様子を世界の人に伝えるチャンスです。

《ひだまり》的历史

这些报道刊登在右侧标注的网站上。 点击日本 <http://www.tjf.or.jp/dicknippon/zh/>



第23号 コンビニ：从“便利店”看日本



便利店的特色商品开发

随着消费者对商品品质的要求越来越高，便利店在商品开发上也呈现出许多新特点。便利店在商品开发上呈现出许多新特点。便利店在商品开发上呈现出许多新特点。便利店在商品开发上呈现出许多新特点。

便利店内的布局

便利店的布局设计对于提升顾客的购物体验至关重要。便利店在商品开发上也呈现出许多新特点。便利店在商品开发上呈现出许多新特点。便利店在商品开发上呈现出许多新特点。

住宅随着时代变化

近年来，日本的住宅情况发生了很大变化。尤其在高度经济增长期开始的上世纪50年代，人口的集中给城市带来了住宅短缺的问题。为了大量提供住宅，政府在1955年设立了“日本住宅公团”。从此，大片的整体住宅以城市为中心在日本各地被建设起来。

房间的功能和布局

整体住宅的出现也改变了人们对房间布局的观念。50年代日本住宅公团建造的集体住宅，其房间的布局一般是分成“餐厅厨房”和2个卧室的2DK。把餐厅和厨房设在同一个空间里的“餐厅厨房DK”的布局模式也是在这个时候登台，此后得以普及的。可以说，DK的模式是将进餐及起居休息的空间与就寝的空间隔离开的布局，同时也是将父母与子女之间以及丈夫与妻子之间的私人空间彼此隔离开的一种布局。



第25号 日本的“家” 随时代而变的家庭生活空间

重新走进人们视野的传统游戏

托球有很多玩法，分大球、中球、小球或球或用尖尖去顶球（让球尖插入球孔），开始的时候，球尖插入球孔，球尖插入球孔，球尖插入球孔。球尖插入球孔，球尖插入球孔，球尖插入球孔。



ひだまり 创刊号

创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月

创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月 创刊号 2008年12月

ひだまり 第11号

第11号 2011年11月 第11号 2011年11月 第11号 2011年11月 第11号 2011年11月 第11号 2011年11月

第11号 2011年11月 第11号 2011年11月 第11号 2011年11月 第11号 2011年11月 第11号 2011年11月

秋 菊

菊 菊

今日 日本 現代人版

今日 日本 沖繩県 14名高中生

第26号 アキバから世界へ！ 展现时代风貌的秋叶原



秋叶原，是东京以二次元文化而闻名于世的地区。1971年，随着第一家专门售卖家电产品的商店开业，不久，以家电为主的秋叶原逐渐演变为一个集购物、娱乐、休闲于一体的综合性街区。如今，秋叶原已成为全球动漫爱好者的圣地。

秋叶原的动漫文化不仅体现在商品上，更体现在人们的日常生活中。从街头随处可见的动漫周边，到各种动漫主题的咖啡馆和餐厅，秋叶原的每一个角落都充满了二次元的气息。

第24号

いま、日本語がブーム!

重新认识日语的优美和趣味性

随着日本动漫、游戏、音乐等文化在全球范围内的广泛传播，日语作为一种语言，正受到越来越多人的关注和喜爱。越来越多的人开始学习日语，这不仅是为了满足兴趣爱好，更是为了能够更好地理解和欣赏日本文化。

日语的优美和趣味性，体现在其独特的语法结构、丰富的词汇以及优美的发音上。通过学习日语，人们可以领略到一种全新的文化魅力。

第27号 日本のファストフード事情 现代人饮食生活管窥

食生活管窥

随着生活节奏的加快，越来越多的人开始选择快餐作为日常饮食。在日本，快餐文化已经发展得非常成熟，从传统的日式快餐到现代的西式快餐，应有尽有。

日本快餐的特点在于其种类丰富、口味多样、价格亲民。无论是传统的天妇罗、寿司、拉面，还是现代的汉堡、炸鸡、披萨，都能满足不同消费者的需求。

日本快餐的兴起，反映了现代人生活节奏的加快和饮食观念的变化。在忙碌的都市生活中，快餐已经成为人们解决温饱、享受美食的首选。

第33号 日本漫画：日本人最喜爱的娱乐方式

日本漫画的特色

日本漫画作为一种独特的艺术形式，深受日本国民的喜爱。它不仅是一种娱乐方式，更是一种文化现象。日本漫画以其丰富的想象力、细腻的情感描绘和独特的叙事风格而闻名于世。

日本漫画的特色在于其题材广泛、形式多样。无论是热血战斗、校园生活、奇幻冒险，还是社会现实、科幻未来，都能在日本漫画中找到。此外，日本漫画还具有很强的商业性和大众性，深受各年龄层读者的喜爱。

第28号 沖縄県伊是名島 —14名高中生看到的伊是名—

看到的伊是名

伊是名岛，是冲绳县的一个美丽岛屿。这里有着清澈的海水、美丽的沙滩和丰富的自然景观。对于许多游客来说，伊是名岛是一个理想的度假胜地。

然而，对于岛上的14名高中生来说，伊是名岛有着特殊的意义。他们在这里度过了难忘的青春时光，留下了美好的回忆。通过他们的视角，我们可以看到一个不一样的伊是名岛。

第30号 サッカー事情 足球世情：稳固上升的人气

足球世情：稳固上升的人气

足球运动在全球范围内拥有广泛的影响力，在日本也不例外。近年来，随着日本足球水平的提高和足球文化的普及，足球在日本的人气呈现出稳固上升的趋势。

日本足球的崛起，离不开足协的长期规划和各级联赛的蓬勃发展。从职业联赛到业余联赛，足球在日本已经形成了一个完整的产业链。越来越多的人开始关注足球，参与足球运动，足球已经成为日本国民最喜爱的运动之一。

第32号 与人类共存的机器人开发

与人为伴

随着人工智能技术的飞速发展，机器人已经不再只是科幻电影中的角色，而是开始走进我们的现实生活。开发能够与人类共存的机器人，已经成为全球科技界的重要课题。

与人类共存的机器人需要具备感知能力、沟通能力、情感理解能力等多种技能。通过不断的研发和创新，科学家们正在努力实现这一目标。这些机器人将在养老、医疗、教育等领域发挥重要作用，为人类的生活带来更多的便利和温暖。

第35号 摄影：日本人的日常娱乐

摄影：日本人的日常娱乐

摄影在日本是一种非常流行的日常娱乐活动。无论是专业的摄影爱好者，还是普通的业余爱好者，都喜欢通过镜头记录生活的美好瞬间。在日本，摄影已经成为了一种文化现象。

日本人的摄影爱好非常广泛，从传统的胶片摄影到现代的数码相机、智能手机摄影，应有尽有。此外，日本还举办各种摄影比赛和展览，为摄影爱好者提供了展示才华的平台。摄影不仅丰富了日本人的业余生活，也成为了一种重要的社交方式。

PARO

为自闭症儿童实现动物治疗的效果。开发研制出的心理护理机器人，从2000年前后开始面向幼儿及老年人的医疗福利设施投入使用。目前，在日本国内外约有1,000台PARO机器人作为动物的替代物，活跃在一些家庭及不适合饲养动物的场所等地。



ASIMO

由机器人开发先驱企业HONDA，于2000年开发成功。随着不断改进，现在既可以奔跑，还可以推着手推车行走。ASIMO不仅可以和孩子一起奔跑，还能对在博物馆看到的各种东西输出吃惊的表情。http://www.honda.co.jp/ASIMO/gallery/index.html



早口言葉 Tongue twisters

蛙びよこびよこ三びよこびよこ
合せてびよこびよこ六びよこびよこ
一只青蛙跳啊跳，三只青蛙跳啊跳，
合在一起跳啊跳，六只青蛙跳啊跳

短歌

秋風が 君と私の 掃りみち
手と手をつなぐ 理由をくれた

你我归途手牵手 秋风是理由

香川県 日比さくら 18歳

俳句

太陽の 光めかけて 逆上り
迎着阳光 卷身上杠

大阪府 古家葉月 16歳



©Nakajima Yuko



第44号 《相逢》主人公的高中生们 后来的故事



©Murashima Midori



第41号 我们最爱“本地货”!



在日本受人喜爱的棋盘游戏和纸牌游戏

在电子游戏风靡人气之际，传统的棋盘游戏和纸牌游戏，由于不受年龄限制，可获大多数人喜爱，所以一直深受人们青睐。



在日本受欢迎的棋类游戏和纸牌游戏，由于不受年龄限制，可获大多数人喜爱，所以一直深受人们青睐。

第37号 老少皆宜的棋类游戏

在日本受欢迎的棋类游戏和纸牌游戏，由于不受年龄限制，可获大多数人喜爱，所以一直深受人们青睐。

在日本受欢迎的棋类游戏和纸牌游戏，由于不受年龄限制，可获大多数人喜爱，所以一直深受人们青睐。

从周刊漫画杂志诞生到体育漫画的全盛期
自1959年创刊以来，《周刊少年杂志》(周刊少年杂志)创刊于1959年。随着电子产品的普及，漫画在青少年中越来越受欢迎。1980年代以后，青少年漫画的读者层进一步扩大到大学生、社会人(成人)等。随着互联网的普及，漫画的读者层进一步扩大到全球。现在，漫画已经成为全球最受欢迎的娱乐形式之一。

“美少女战士”的流行
1970年代至1980年代中期，以魔法少女为主题的动画、漫画“美少女战士”系列风靡全球。1986年，由东映动画制作的动画《美少女战士》首播，成为日本动画史上收视率最高的作品之一。该系列不仅在日本国内广受欢迎，也在全球范围内拥有大量粉丝。美少女战士系列的成功，推动了魔法少女题材的流行，并影响了后来的许多动画作品。

有效利用资源的新技术
随着环保意识的增强，人们开始关注如何有效利用资源。在制造业、农业、能源等领域，新技术不断涌现，旨在减少浪费、提高效率。例如，在制造业中，精益生产(Lean Production)和智能制造技术的应用，可以显著降低生产成本并减少资源消耗。在农业中，精准农业(Precision Agriculture)利用GPS和传感器技术，可以实现对农田的精细化管理，提高产量并减少化肥、农药的使用。在能源领域，可再生能源技术和储能技术的发展，有助于减少对化石燃料的依赖，实现可持续发展。



活动

理想职业的前10名

初中男生	高中男生
1 棒球运动员	1 学校的老师
2 足球运动员	2 公务员
3 学校的老师	3 医生
4 医生	4 理疗师、临床化验师、牙科医务人员等
5 公务员	5 药剂师
	6 警察
	7 研究人员、大学教授
8 游戏开发人员、游戏程序员	8 技术人员、工程师、修理工
8* 演艺圈(歌手、配音演员、搞笑艺人等)	9 法律人士(律师、法官、检察官)
10 法律人士(律师、法官、检察官)	9* 消防员(救援、救护人员)

* 的部分为并列排名。

初中女生

1 保育员、幼儿园老师	1 学校的老师
2 护士	2 保育员、幼儿园老师
3 漫画家、插画师等	

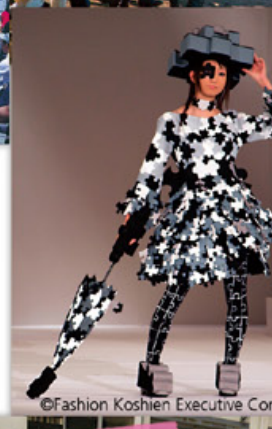


©Kodansha Shashinbu

第42号 甲子园——高中生青春博弈的舞台

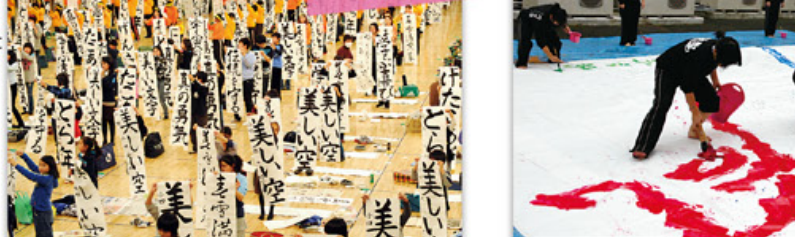


©Nippon Budbkan



©Fashion Koshien Executive Com

第43号 书法：陈旧而又新颖的自我表现



智能手机功能

智能手机功能图

智能手机的娱乐功能

智能手机的娱乐功能图

第40号 手机：沟通的工具、娱乐的伙伴

智能手机的社交功能

智能手机的社交功能图

减压的游戏

UNO

电子竞技——尖端技术的碰撞

自我表现

自我表现图

智能手机的社交功能

智能手机的社交功能图

减压的游戏

UNO

电子竞技——尖端技术的碰撞



第34号 来自动物的馈赠



日常志愿者活动

电子竞技——尖端技术的碰撞

电子竞技——尖端技术的碰撞

享受铁道乐趣的各种方式

方式之一：铁道博物馆

方式之二：铁道主题公园

方式之三：铁道模型

方式之四：铁道摄影

方式之五：铁道美食

方式之六：铁道文创

©Disaster Reduction and Human Renovation Institution

第45号 尽情享受铁道的乐趣



第46号 人们对农业的关注日渐高涨

第47号 盒饭：快乐享用，传递温暖

